
JLEAGUE
TACTICS
NINTENDO64
SOCCER
TACTICS
SOCCER
JLEAGUE
タクティクスサッカー
TACTICS SOCCER
ASCII
TACTICS SOCCER
NUS-NSJJ-JPN

ごあいさつ

このたびは任天堂"NINTENDO 64"専用ソフト「Jリーグタクティクスサッカー」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、
この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠ 警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。

使用上のご注意

⚠ 警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠ 注意

●NINTENDO64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

NINTENDO64コントローラについて

NINTENDO64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。
＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。




ニュートラルポジション

この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。
正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。
3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。
＊3Dスティックの使用方法については、7ページをご覧ください。

コントローラの握り方



「Jリーグタクティクスサッカー」では、コントローラを図のようにライトポジションで握ることをお薦めします。このポジションで、左手親指で3Dスティックを操作し、人差し指でZトリガーを押すようにします。また右手親指でA／BボタンおよびCボタンユニットを押すようにします。

コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、NINTENDO64本体前面にある、コントローラコネクタ1にコントローラを接続していないと、ゲームを始めることができません。警告画面が表示された場合には、コントローラをコネクタ1に接続して電源を入れ直してください。
また2人まで同時にプレイできますので、その場合には追加のコントローラをコネクタ2に接続してゲームを始めてください。



コントローラパックについて

ゴーストマシンの走行データを別売りのコントローラパックにセーブ（保存）、ロード（読み出し）できます。このゲームで必要なページ数は「93」ページです。
コントローラパックを1P用のコントローラにセットしてお使いください。
コントローラパックがなくても遊べます。

コントローラパックメニュー画面

コントローラパックをセットした状態で、スタートボタンを押しながら電源を入れると、コントローラパックメニューが表示されます。パックの残りページが93ページよりも少ない場合には、この画面で不必要なデータを消去し、93ページ以上の空きを確保してください。

J.LEAGUE
タクティクスサッカー
TACTICS SOCCER

CONTENTS

コントローラの操作方法

育成での操作方法



Rトリガーボタン
項目の切替、クラブ全景画面／オフィス画面。クラブハウス画面間の移動。

STARTボタン
ゲームスタート。

Cボタンユニット△
※1何それ？（用語集画面にすすむ。）

Cボタンユニット▷
カーソル切替、文字入力位置の移動。

Cボタンユニット◁
項目も切替、文字入力位置の移動。

Cボタンユニット▽
個人パラメータ画面にすすむ。

Aボタン
決定、すすむ。

Bボタン
キャンセル、もどる。

3Dスティック／十字キー
選択カーソルの移動。項目の選択。

Lトリガーボタン／Zトリガーボタン
項目の切替、クラブ全景画面／オフィス画面。クラブハウス画面間の移動。

何それ？

ゲーム中に出てくるサッカー用語（色が他の文字と違います。）の説明が聞きたいときにCボタン△［何それ？］ボタンを押すと用語集画面に進み、その用語の解説を聞くことができます。（メッセージ中のサッカー用語だけでなく、画面上のパネルなどにも対応しています。）



試合での操作方法 1

（テレビカメラ…TV中継のようなカメラ設定です。試合の状況に合わせて、スタジアムに設置されたカメラが切り替わります）



試合での操作方法 2

（プレーヤーカメラ…一人の選手を追従するカメラ設定です。対象となる選手を中心にカメラを自由に操作することができます。）



試合での操作方法 3

（ボールカメラ…ボールを追従するカメラ設定です。スタジアムに配置されたカメラを自由に切り替えることができます。）



STARTボタン
ポーズ画面にすすむ。

Rトリガーボタン
カメラの切替。

Cボタンユニット△
カメラのズームイン。

Cボタンユニット▷
使用しません。

Cボタンユニット◁
使用しません。

Cボタンユニット▽
カメラのズームアウト。

Aボタン
決定、すすむ。

Bボタン
キャンセル、もどる。

3Dスティック／十字キー
選択カーソルの移動。項目の選択。

Lトリガーボタン／Zトリガーボタン／Rトリガー
カメラの切替。

リプレイでの操作方法 1

（フリーリプレイ…ポーズ画面で“リプレイ”を選択するとフリーリプレイ画面に入ります。プレイヤーがリプレイの操作をすることができます。）



STARTボタン
リプレイの終了。

Rトリガーボタン

Cボタンユニット△
カメラのズームイン。

Cボタンユニット▷
再生。

Cボタンユニット◁
カメラのズームアウト。

Cボタンユニット▽
逆再生。

Aボタン
再生。

Bボタン
一時停止。

3Dスティック／十字キー
カメラアングルの操作。

Lトリガーボタン／Zトリガーボタン
使用しません。

リプレイでの操作方法 2

（オートリプレイ…試合中ゴールすると自動的にオートリプレイ画面に入ります。プレイヤーがリプレイを操作することができます。）



STARTボタン
リプレイの終了。

Rトリガーボタン

Cボタンユニット△
使用しません。

Cボタンユニット▷
使用しません。

Cボタンユニット◁
使用しません。

Cボタンユニット▽
使用しません。

Ⓐボタン
使用しません。

Ⓑボタン
使用しません。

3Dスティック／十字キー
使用しません。

Lトリガーボタン／Zトリガーボタン
使用しません。



Zトリガーボタン
項目の切替、クラブ全景画面／オフィス画面。
クラブハウス画面間の移動。

コントローラパックについて

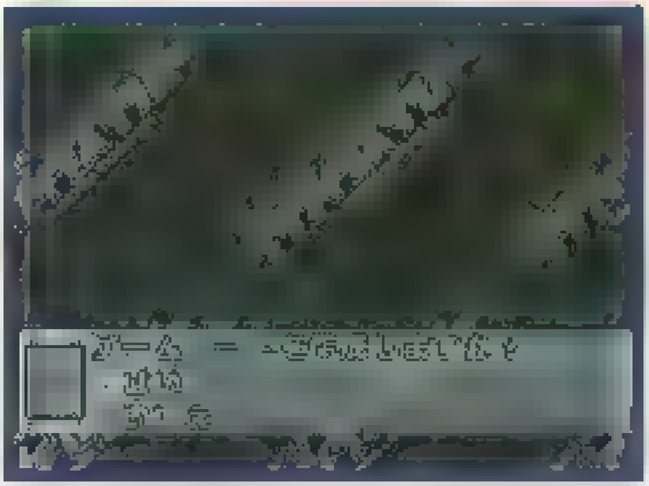
Jリーグ「タクティクスサッカー」は、コントローラパック（別売り）でデータのセーブ、ロードを行うことができるようになります。データは、プレイヤー1のコントローラに接続されたコントローラパックに保存されます。（※コントローラーパック使用上の注意はP37をご覧下さい。）

ノートの作成

データをセーブするためには、ゲームをスタートさせる前にノートを作成しなければなりません。コントローラパックを正しく接続した状態で電源を入れ、ゲームをスタートさせます。コントローラパックが装着された状態で、電源を入れるとノート作成画面に進みます。ノートを作成する場合は「はい」を選んでⒶボタンで決定します。「いいえ」を選ぶとノートは作成されず、このゲームのデータセーブはできません。

※コントローラパックがないとデータの保存ができません。その場合、本体電源を切るとデータは失われます。

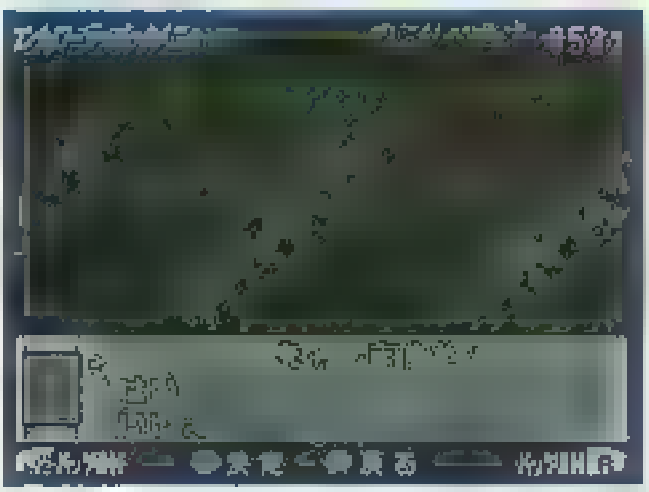
●このゲームは1ノート75ページ必要とします。
●コントローラパックの残りページが足りないと、



ノートは作成できません。
この場合、コントローラパックのノートの消去を行います。

ノートの消去

コントローラパック内にあるゲームデータを消す場合は、スタートボタンを押しながら本体の電源を入れると「コントローラパックメニュー画面」が表示されます。するとコントローラパック内に保存されている全データが表示されるので、3Dスティック、十字キーで消したいデータを選択しⒶボタンで決定します。
一度消したデータは元に戻すことはできませんので十分注意して下さい。



コントローラパックのエラーメッセージ

ノートの作成、データのセーブ、ロードが正常に行えない場合に以下のメッセージが表示されます。

「コントローラパックがささっていません。」

本体電源を切ってから、1Pコントローラにコントローラパックを正しく接続した状態でもう一度電源を入れ、ゲームスタートさせて下さい

「コントローラパックの容量がたりません。」

コントローラパックの容量がたりないため、ゲームノートが作成できません。空き容量が75Pになるように他のゲームノートを削除して、空き容量を確保して下さい。

「コントローラパック以外のものが接続されています。」

Jリーグ「タクティクスサッカー」は振動パックに対応していません。本体電源を切ってから、コントローラパックを正しく接続するか、何も接続しないでゲームスタートさせて下さい。

「電源を入れてからコントローラパックが入れ替わったためデータがロードできません」

本体の電源が入っているときは、コントローラパックを抜き差ししないで下さい。
本体電源を切ってから、コントローラパックを正しく接続するか、何も接続しないでゲームスタートさせて下さい。

「コントローラパックでエラーが発生しました。」

本体電源を切ってから、1Pコントローラにコントローラパックを正しく接続した状態でもう一度電源を入れ、ゲームスタートさせて下さい。このメッセージが繰り返される場合そのコントローラパックは壊れている可能性があります本体電源を切ってから、1Pコントローラにコントローラパックを正しく接続した状態でもう一度電源を入れ、ゲームスタートさせて下さい。このメッセージが繰り返される場合そのコントローラパックは壊れている可能性があります。

※このメッセージが繰り返される場合、そのコントローラパックは壊れている可能性があります。
新しいコントローラパックと取り替えることをおすすめします。

ゲームのはじめかた

1.Jリーグ「タクティクスサッカー」をNINTENDO64に正しくセットし、コントローラの接続コントローラパックの接続を確認して下さい。

2.電源スイッチを入れます。オープニングデモ、タイトル画面が表示されます。（ノートが作成されていない場合ノート作成画面が表示されます。ノートの作成についてはP9をお読み下さい。）

3.ノートが作成されている場合、コントローラパックにセーブされたデータを読み込みます。
4.ゲームモード画面が表示されます。ゲームモードを選択し、Ⓐボタンで決定します。



ゲームモードセレクトの説明

Jリーグ

自分が指揮を執るクラブをJリーグ全18クラブの中から選択し、クラブの強化（育成、選手の獲得など）、選手起用、戦術の決定などを監督であるプレイヤーが独自の理論、知識を駆使しチームをまとめ、実際のJリーグの日程にそってリーグ戦、カップ戦を戦い、監督として1年でクラブを優勝へと導くのが目的のモードです。

ユニバーサルカップ

各国代表チームによって行われる、サッカー世界一を決める大会。日本代表チームの監督として実力を試し、世界一へと導くのが目的のモードです。ある条件を満たさなければ、ユニバーサルカップを選択することはできません。

対戦

自分が指揮を執り、強化した選手個人をマイ・ベストチームの一員としてコントローラパックに登録し、自分だけのチームを作成し友達と対戦することができるモードです。（マイ・ベストチームでなくても対戦を楽しむことはできます。）

データ

マイ・ベストチームの一員としてコントローラパックに登録した選手個人データを、交換、登録、登録の取り消しを行うモードです。（マイ・ベストチームでなくても対戦を楽しむことはできます。）

オプション

ゲーム中のサウンド関連の設定とサウンドテストを行うことができます。



ゲームの流れ

「Jリーグ」モードの大まかな流れです、
間にはさまざまなイベントが起こります。
選手を鍛え、クラブを強化して、優勝へと導きます。

モードセレクトでJリーグを選択

▼

監督（プレイヤー）名前入力

▼

チームセレクト

▼

オリジナル選手の作成・設定

▼

オリジナル選手の登録

▼

育成選手の登録

▼

[illegible]

▼

練習指示

▼

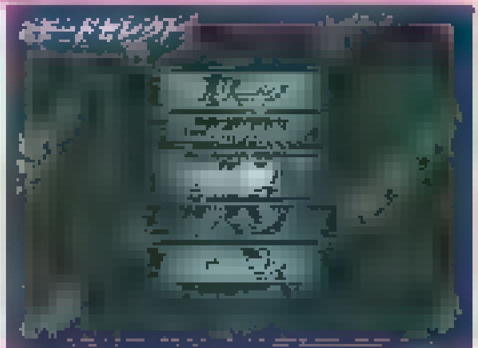
試合



ゲーム開始

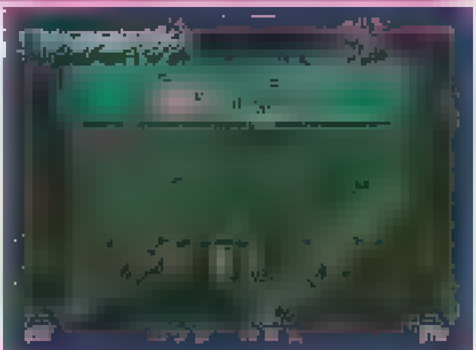
ゲームモードセレクト画面

ゲームモードセレクト画面で「Jリーグ」を選びⒶボタンで決定します。すでにセーブデータがある場合はファイルセレクト画面に進みます。



ファイルセレクト

セーブデータがすでにある場合は、選んだセーブデータからゲームを再開することができます。
セーブデータがない場合は、「あたらしくゲームをはじめる」を選びます。決定すると監督（プレイヤー）の名前入力に進みます。



監督名入力

●プレイヤーの分身となる監督の名前を入力します。3Dスティック／十字キーで選択カーソルの移動、かな・英数字漢字の選択をしⒶボタンで決定、Ⓑボタンで一つ前の文字を削除します。
●Cボタンユニット◀▶で文字入力位置の移動。L、R、Zトリガーボタンで文字入力画面を切替えます。
●文字入力が終了したら、文字入力画面下の「終了」にカーソルを合わせⒶボタンで決定します。



チームセレクト

Jリーグ18クラブから自分が指揮を執るクラブを選択します。Ⓐボタンで決定。Ⓑボタンでゲームモード選択画面に戻ります。



自分が指揮を執るクラブにオリジナル選手を作成し、4人まで作成し保有することができます。
作成する場合は「はい」を選びます。



オリジナル選手を作成しますか?

●オリジナル選手の名前を入力します。3Dスティック／十字キーで選択カーソルの移動、かな、英数字漢字の選択をしⒶボタンで決定、Ⓑボタンで一つ前の文字を削除します。

▼

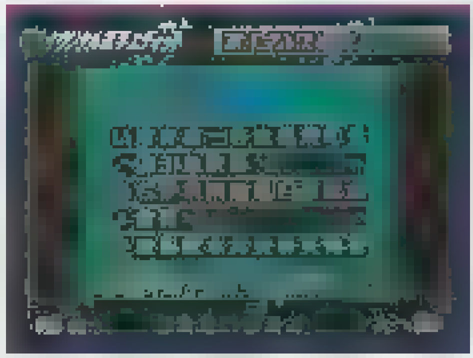
●Cボタンユニット◎◎で文字入力位置の移動。L、R、Zトリガーボタンで文字入力画面を切替えます。

▼

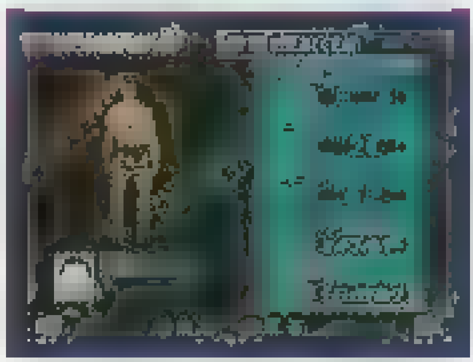
●文字入力が終了したら、文字入力画面下の「終了」にカーソルを合わせⒶボタンで決定します。

▼

●文字入力が終了するとオリジナル選手の顔のタイプを選択します。カーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。
L、Rで選択画面が切替ります。



●次にオリジナル選手のタイプを設定します。3Dスティック／十字キーで切替。国籍、年齢利き足、ポジション、役割を設定しⒶボタンで決定します



●ボーナスポイントの振り分けをします。変更したいパラメータを3Dスティック・十字キーで選択してⒶボタンで決定し左右でボーナスポイントの振り分けを行い、Ⓐボタンで決定します。ボーナスポイントの振り分けが終わったら、画面右下の終了を選びⒶボタンで決定します。（Ⓑボタンで変更前にキャンセル。）

▼

●オリジナル選手は最大4人まで保有することができるので、上記の手順を最大4回繰り返すことになります（オリジナル選手を作成、保有しなくてもゲームはプレイできます）



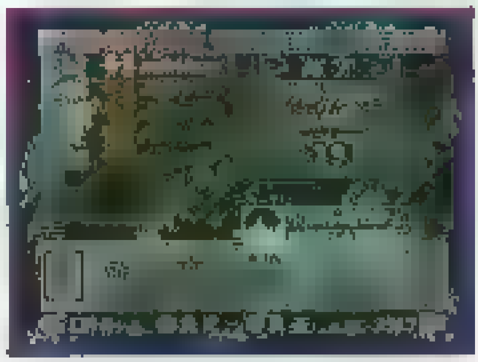
●オリジナル選手エディットが終わると選手登録画面に進みます。ここでオリジナル選手エディットで作成した選手と20人の登録選手とを入替えます。（ゲーム中でのクラブの登録選手は20人になっています）

▼

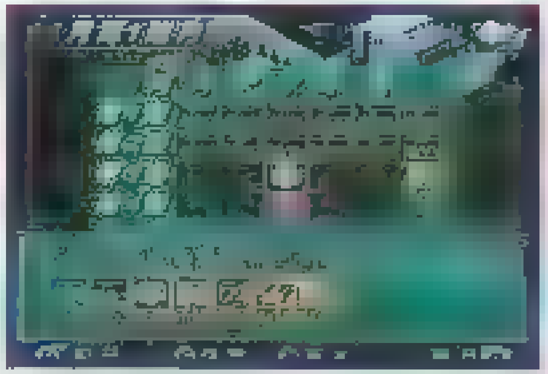
●まず20人の選手の中からオリジナル選手と入替える選手を選択しⒶボタンで決定します。入替える選手を選択したら、その選手と入替えるオリジナル選手を選択しⒶボタンで決定します。これで入替えは完了です。（最大で4人まで入替えることが可能です）



●オリジナル選手の背番号を決定します。背番号は1番～99番まで設定することができます。
L、R、Zトリガーボタンで選手リストが切替ります。
※リーグは固定背番号制のため、設定した背番号は退団時まで変更することはできません。



月間スケジュールの設定



●背番号の設定が終わると、いよいよ監督として、クラブの月間のスケジュールを設定します。
●画面下の予定アイコンを3Dスティック／十字キーでカーソル移動してⒶボタンで決定します。
決定するとカレンダーにカーソルが移動します。どの週に予定を入れるかを決めⒶボタンで決定。その他の週に同じ予定を入れる場合はそのままカーソル移動しⒶボタンで決定します。他の予定を入れる場合はⒷボタンでカレンダーから予定アイコンにカーソル移動させ、設定したい予定を選びⒶボタンで決定、カレンダーに予定を入れます。
「終了」を選びⒶボタンで決定すれば、チームスケジュールは完了です。

効果

試合

他のクラブと練習試合を行います。他のJリーグのクラブと試合で実戦形式の練習を行う。

キャンプ

キャンプ地で練習をします。キャンプ地で練習を行い、その期間中だけ普段は使えないメニュー（クロスカントリー、温泉、スイミング、スケート（スイミング、スケートは期間限定））が使えるようになる。キャンプでないときのメニューよりも効果が大きい。

ファン感謝デー

ファン感謝デーを行います。ファン感謝デーを催します。さまざまな評価が上がります。

予防注射

予防注射をします。予防注射をすることによって、かぜなどの予防をします。

必勝祈願

必勝祈願をします。必勝祈願を行い選手の気持ちを引き締め、やる気を上げます。

代表

クラブの代表に会います。クラブの代表が何かをしてくれます。良いことが起きるか、悪いことが起きるか分かりません。

削除

設定したスケジュールを削除します。

※キャンプを設定すると、その週は他の予定を入れることはできません。キャンプ以外の予定は水曜日と土曜日のみ設定することができます。また練習試合は同じ月に対戦を設定したチームと同月に対戦を設定することはできません。

練習指示（育成）から試合までの流れ

- 練習指示（クラブハウス画面）
- ▼
- 練習の設定（練習設定についてはP22を参照して下さい）
- ▼
- 練習開始（クラブハウス全景画面）（日程が進みます）
- ▼
- 練習実行
- ▼
- 日程進行
- ▼
- 日程経過
- ▼
- 練習結果（練習の成果が表示されます）
- ▼
- [illegible]（試合前[illegible]の決定[illegible]の設定、戦術の決定、[illegible]のデータ[illegible]）
- ▼
- 試合（選手交代や戦術、作戦の変更が行えます）
- ▼
- 試合終了（試合結果報告）

クラブ全景画面

[illegible]

3Dスティック／十字キー↑↓で選択、Ⓐボタンで決定。
Lトリガーボタン／Zトリガーボタンで【クラブハウス】画面へ進みます。
Rトリガーボタンで【オフィス】画面へ進みます。



練習開始

日程を進めます。基本的に3日間の日程を進めます。3日間の間にイベントが起こる場合があります。
試合の予定がない場合は、次の週もしくは二日後に日程が進みます。

移動

クラブハウス画面（P20を参照）または【オフィス】画面（P31を参照）へ移動します。

情報

チームの情報を確認することができます。

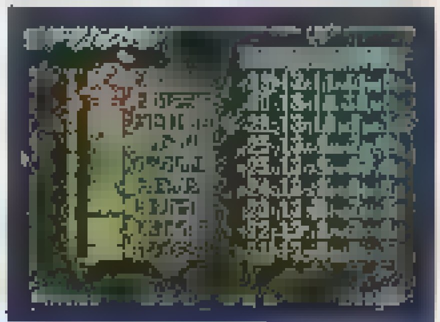
選手一覧

チーム内の選手の情報の確認。選手の並び替えを行います。



ランキング

順位表、ゴールランキングを確認することができます。



予定・日程表

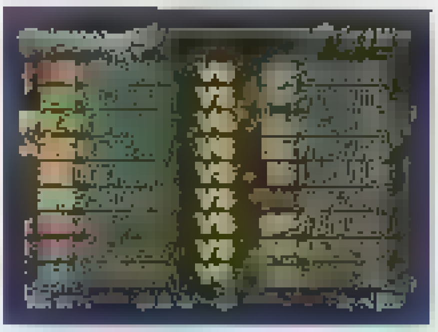
クラブの月間スケジュールの確認ができます。

戦績・選手

選手の記録を見ることができます。

対戦表

対戦チームの確認ができます。



チーム

クラブの記録を見ることができます。



施設

クラブの施設を確認することができます。



終了

ゲームを終了します。コントローラパックに「タクティクス・サッカー」のノートが作成されている場合は、今までプレイしたゲームデータの「セーブ」され終了します。

クラブハウス画面

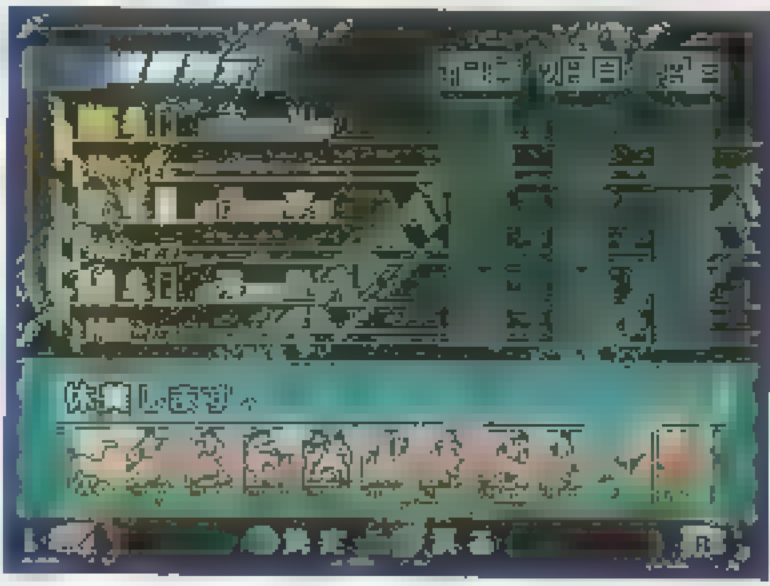


3Dスティック／十字キー↑↓で選択、
Ⓐボタンで決定。
Lトリガーボタン、Zトリガーボタンで【オフィス】画面へ進みます。
Rトリガーボタンで【クラブ全景】画面へ進みます。

クラブの特徴、選手の情報を教えてくれます。

ケガ人の情報、選手のコンディションを教えてくれます。

選手の練習スケジュールの設定、練習メニューの組み合わせ作成、練習方針を決定し、指示を与えます。



練習メニューの説明と効果

パス→パス練習を行い、パスやセンタリングの精度を向上させます。

ドリブル→ドリブル練習を行い、ドリブルの技術を養います。
→キープ力が上がります。

シュート→シュート練習を行い、シュートの精度を高めます。
→決定力が上がります。

ディフェンス→ディフェンス練習を行い、ディフェンスの技術を養います。
→ディフェンスが上がります。

筋力トレーニング→筋力トレーニングを行い、ボールを強くうちだす力を養います。
→キック力が上がります。

走り込み→長い距離を長時間かけて走ることによって持久力を養います。
→持久力が上がります。

スプリント→短距離を全力疾走することによって瞬発力を養います。
→瞬発力が上がります。

ジャンプ→ジャンプを練習することによって、ジャンプ力を養います。
→ジャンプが上がります。

休養→休養をとらせて体力を回復させる。
→体力が回復します。

レクリエーション→サッカー以外のスポーツで気分転換をはかり、選手のやる気を回復させます。
→やる気が上がります。

ブラジル体操→ウォーミングアップを目的としたメニューで、練習でのケガを減らします。
→次に行う練習のケガする確率が低くなり効果が上がりやすくなります。

コンバート→他の役割の働きを理解させます。
→習得役割を増やします。

治療→選手に悪影響を与えるアビリティを治療する。
→バッドアビリティをなくす。

削除→決定した練習メニューを削除する。
→メニューを削除する。

練習メニューを選手一人ずつに設定することができます。

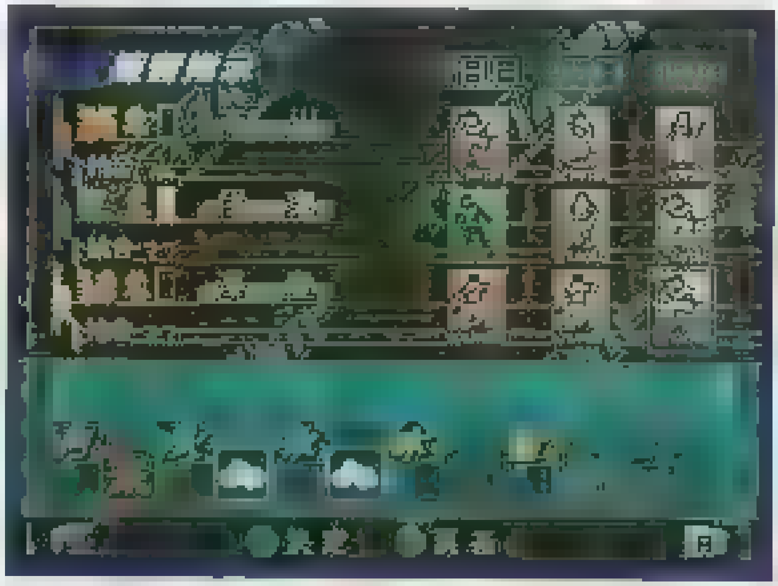
3Dスティック／十字キーで選択、Ⓐボタンで決定。Ⓑボタンで戻ります。

画面下の練習指示アイコンを3Dスティック／十字キーでカーソル移動し、ここではスケジューリングを選びⒶボタンで決定します。スケジューリングアイコンを決定すると練習アイコンに切替ります。そこで設定する練習を選択し決定します。すると練習メニューパネルにカーソルが移動します、次に決定したメニューを何日目に入れるかを設定し、決定すると練習メニューパネルに練習アイコンがはまります。

同じ練習アイコンをはめる場合はそのままカーソル移動しⒶボタンで決定します。他の練習アイコンをはめる場合はⒷボタンで練習メニューパネルから練習アイコンにカーソル移動させ、設定したい練習アイコンを選びⒶボタンで決定、練習メニューパネルに練習アイコンをはめます。

「終了」を選びⒶボタンで決定すれば完了です。

※またCボタンユニット◁で天気予報を見ることができます。グラウンドコンディションの悪い日は練習での怪我などが起きやすいため、天気予報を見て練習メニューを考え設定しましょう。
また、3Dスティック／十字キー→←で切替え、日程の確認も行うことができます。





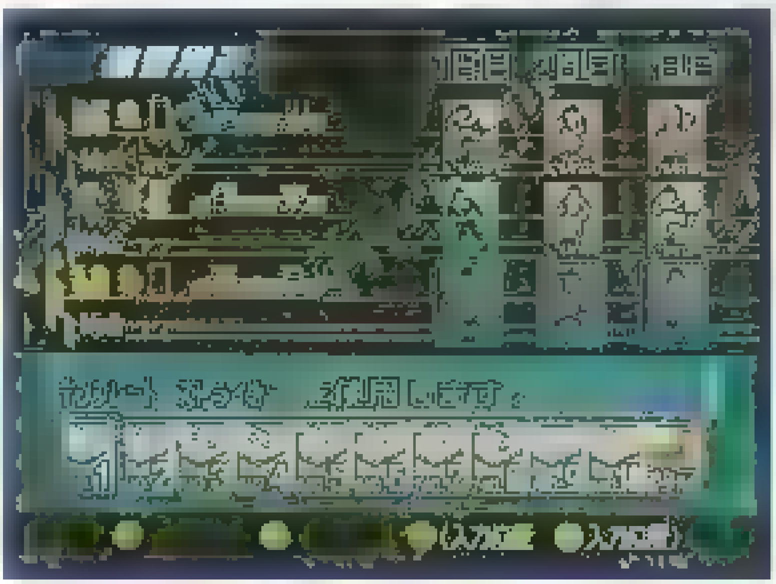
テンプレートの使用・変更をします。

●使用：エディットで登録した練習メニューテンプレートを使用し、練習指示を出すことができます。

●エディット→練習メニューテンプレートを登録することができます。
3Dスティック／十字キーで選択、Ⓐボタンで決定。Ⓑボタンで終了アイコンへ戻ります。
画面下の「登録」を選び決定すると、練習アイコンへカーソルが移動します。登録する練習アイコンを練習メニューパネルにはめ、終了を選び決定すれば、登録は完了です。

※練習アイコンの設定はスケジューリングの手順と同様に行います。
※キャンプ設定中の特別練習は、テンプレートに登録することはできません。

●名前：ここでは登録した練習メニューのテンプレートに名前をつけることができます。

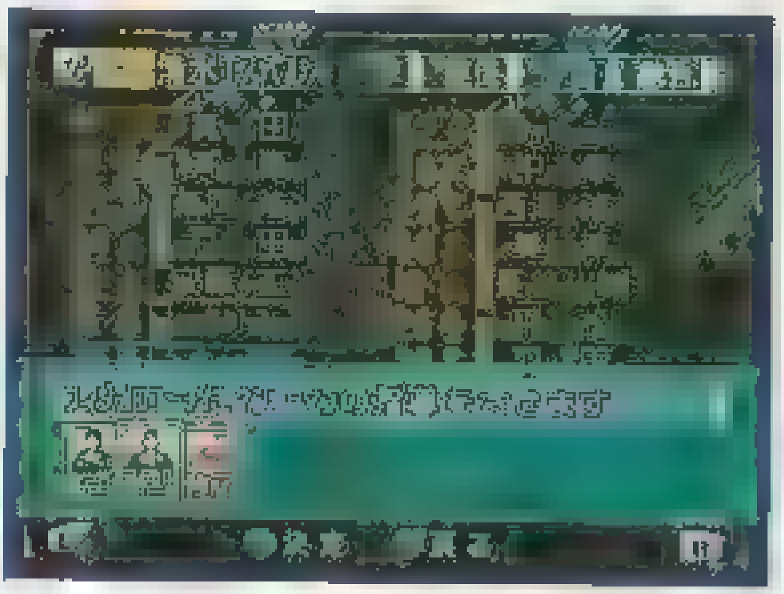


自分で設定した練習を指示するのではなく、練習の方針を決め、用意された練習設定を指示することができます。



3Dスティック／十字キーで選択、Ⓐボタンで決定。Ⓑボタンで終了アイコンへ戻ります。
おまかせメニューアイコンを選択し決定すると、おまかせアイコン設定画面にカーソルが切替ります。
決定したおまかせアイコンを設定する選手に、カーソルを移動させ決定します。

ヘッドコーチ、フィジカルコーチのマンツーマン指導をさせることができます。



●ヘッドコーチ…練習の効果が上がりやすくなります。→グッドなどが出やすくなる。

●フィジカルコーチ…選手がケガをしにくくなります。→ケガの確率が下がる。

3Dスティック／十字キーで選択、Ⓐボタンで決定。Ⓑボタンで終了アイコンへ戻ります。
ヘッドコーチにマンツーマンの指導をさせるか、フィジカルコーチにマンツーマンの指導をさせるかを選択します。決定するとマンツーマンアイコン設定画面にカーソルが切替ります。
次にどの選手に指導を受けさせるかを選択し、決定します。

ひとりの選手に、ヘッドコーチ・フィジカルコーチの2人をつけることはできません。

▶練習指示のポイント

コンボを見つけたら、テンプレートに登録しよう



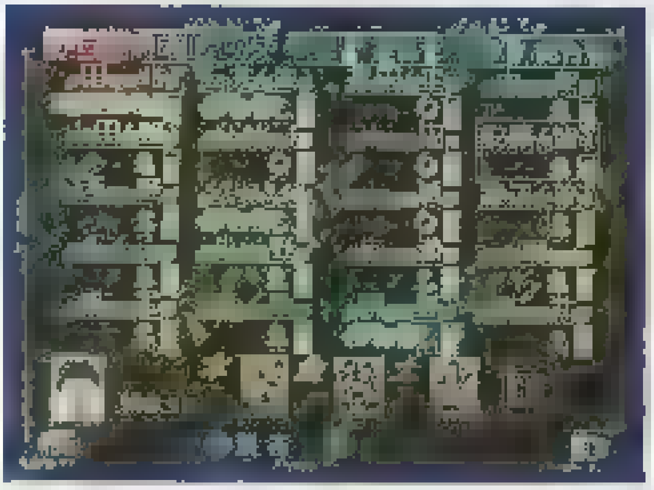
ブラジル体操→スプリント

スプリントは選手の負担が大きくケガしやすいメニューですが、ブラジル体操でウォーミングアップをしておけば、ケガをする確率が低くなります。

試合

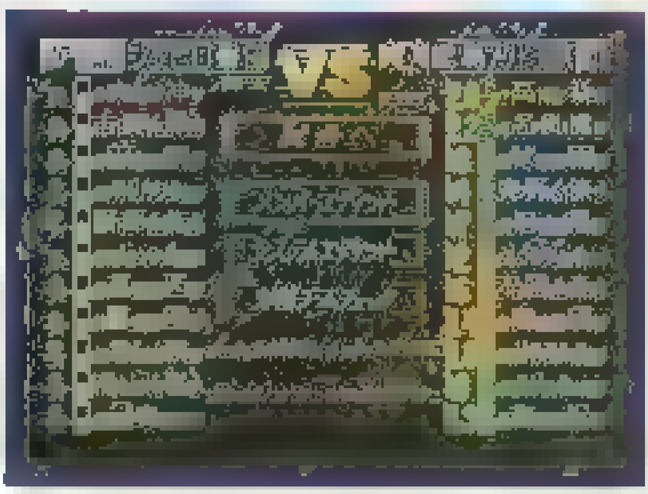


練習の設定が終わりましたら、クラブハウス全景画面で練習開始を選びます、練習シーンの後イベントや練習結果報告があります、日程に試合が設定されていると、ミーティング画面に進みいよいよ試合開始です。

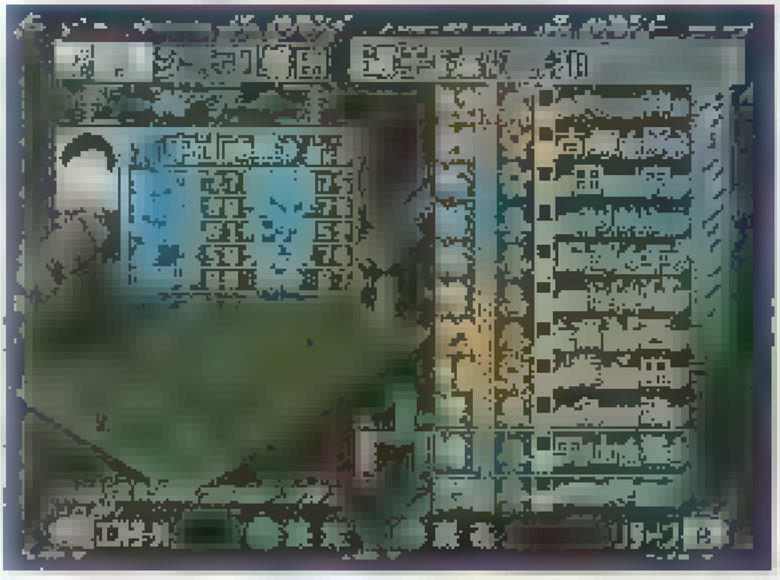


練習の成果が報告されます。練習成果の高い順に、パーフェクト、エクセレント、グッドと報告されます。
パーフェクトを目指しコンボを見つけて、選手に練習を設定しましょう。

ミーティング画面



3Dスティック／十字キーで選択 Ⓐボタンで決定 Ⓑボタンでキャンセル 戻ります。
Lトリガーボタン／Zトリガーボタン／Rトリガーボタンで選手の切替。
Cボタンユニット◎で選手の調子を見ることができます。



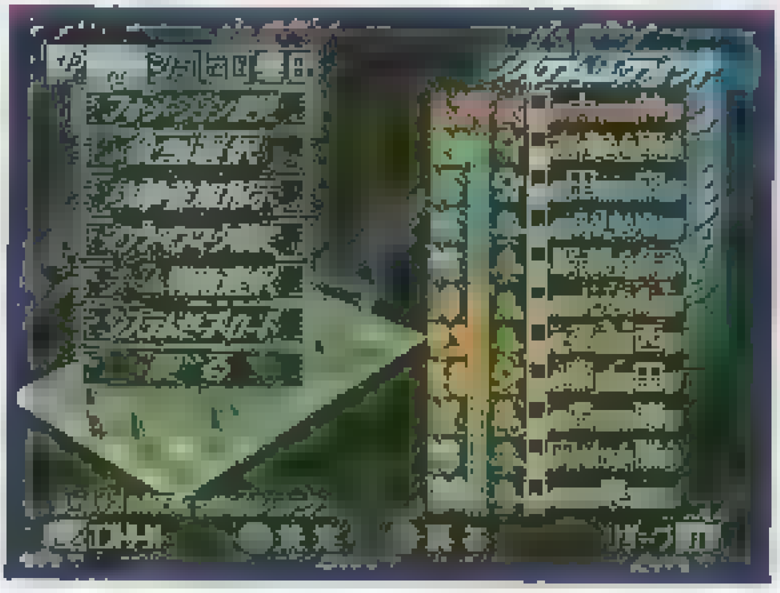
メンバーセレクト→
先発メンバーの変更を行います。



キャプテン、キッカーセレクト→ゲーム
キャプテン CK FK、PKキッカーを
決定します。

システムエディット

チームのシステム（フォーメーションなど）や戦術を設定します。



●フォーメーション：フォーメーションの設定、メンバーのポジショニングの修正。

●役割選択：メンバー個々の役割を設定。

●攻撃参加指示：メンバー個々の攻撃参加の設定。

●マンツーマン・マンマーク設定：マンツーマンマークを行う選手、マークを行う相手選手を指定する。

●チーム戦術選択：ベーシック、攻撃重視、守備重視、ゾーンプレス、カウンターの5種類

●システムセーブ・ロード：システムエディットで作成した、各種システム設定を3つまでセーブ・ロードすることができます。

対戦チームデータ

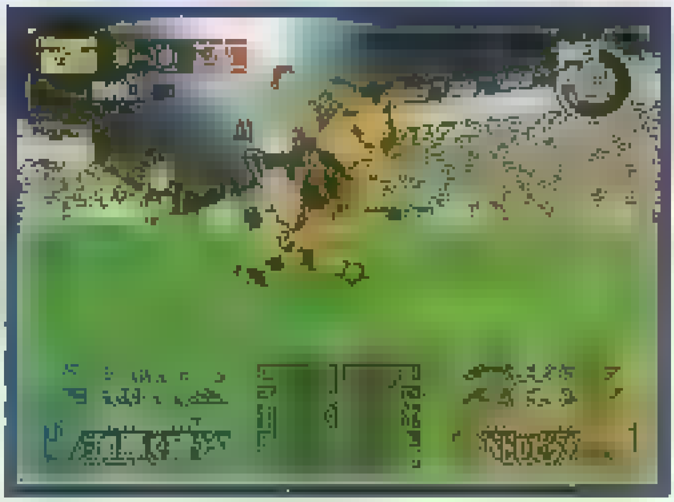
対戦チームの選手パラメータ、対戦チームのシステムをチェックすることができます。（マンツーマンを除く）





試合指示

上段が攻撃を仕掛ける方向を決定します。下段が攻撃のスピードを決定します。



試合画面でⒶボタンを押します、すると指示が選択ができる状態になります。
（指示が白い文字から、黄色の文字に切替ります。）3Dスティック／十字キー→←で指示が切替ります
Ⓐボタンで決定し、白い文字に切替りましたら指示が実行されます。
（指示が実行される前にⒷボタンを押すと指示選択前の項目に戻ります。）

指示が黄色の文字の時に3Dスティック／十字キー↓↑で仕掛ける方向（上段）攻撃スピード（下段）の切替を行うことができます。



試合再開

試合を再開します

選手交代

選手交代指示を出します（アウトオブプレイ時に実行されます）

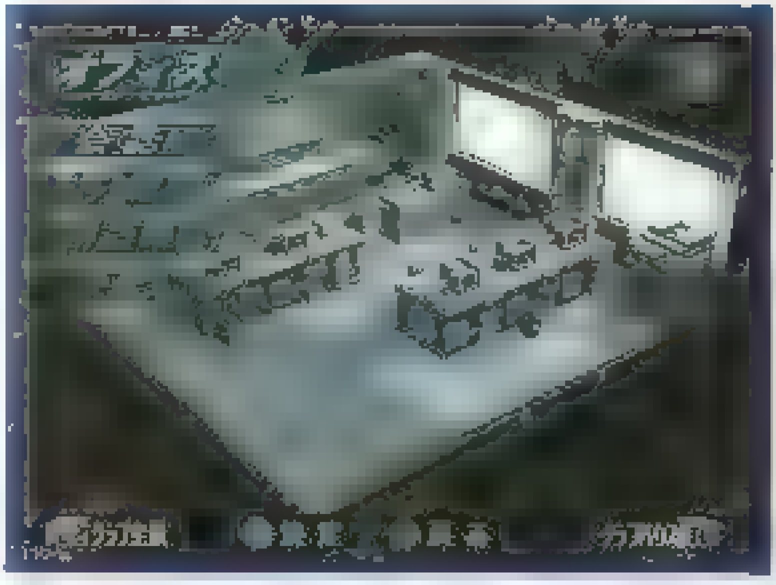
カメラセレクト

カメラ視点を選択できます（操作方法についてはP5をお読み下さい）

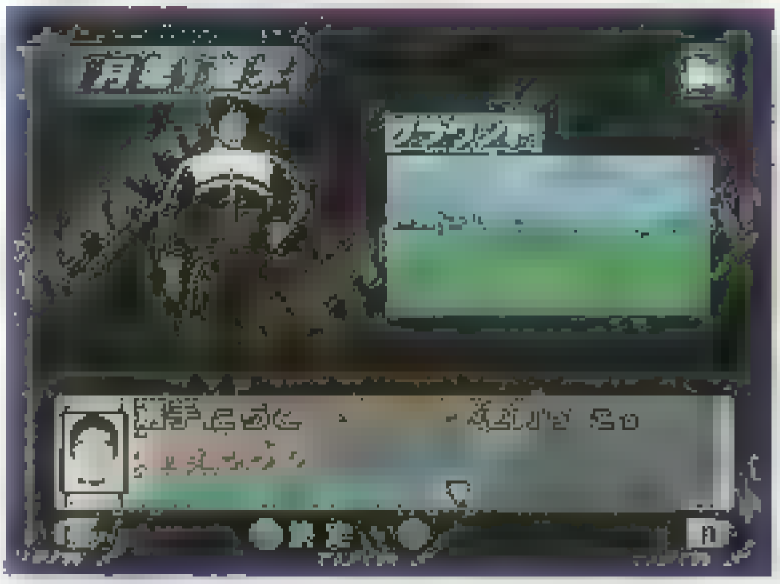
リプレイ

リプレイを見ることができます（操作方法についてはP5をお読み下さい）

オフィス画面



3Dスティック／十字キー↑↓で選択、Ⓐボタンで決定。
Lトリガーボタン／Zトリガーボタンで［クラブ全景］画面へ進みます。
Rトリガーボタンで［クラブハウス］画面へ進みます。



ゼネラルマネージャーと会話をします。監督に対する評価、移籍選手に関する情報を聞くことができます。

移籍

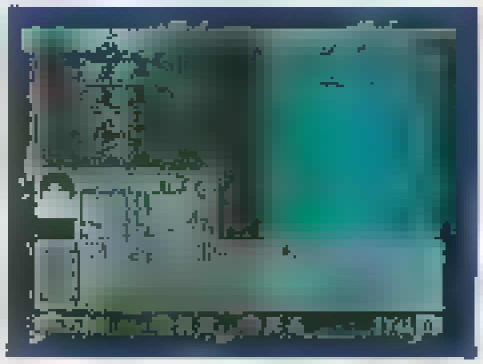


移籍…の移籍情報を確認、獲得交渉、リストの更新、要望ができます。

獲得

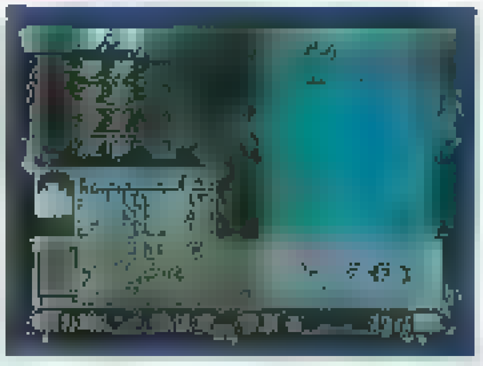
移籍リストに載っている選手の獲得を行います。（交渉に入る。）

更新



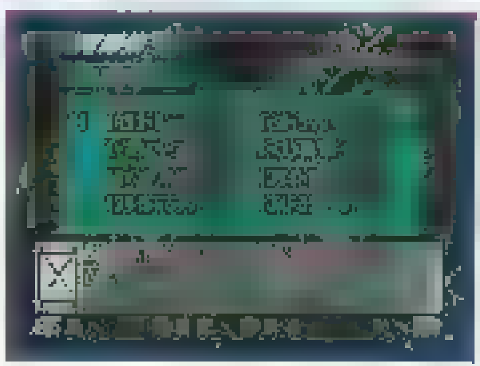
現在の移籍リストを全て破棄して、新しい移籍リストに更新します。

要望



移籍リストに載せるポジションの要望を出す。

用語集



用語集でサッカー用語の説明を聞くことができます。
ゲーム中、メッセージなどでサッカー用語が出てきたとき、知らない用語があった時はこの用語集へくれば、サッカー用語の説明が受けられます。またCボタンユニットⒶでも［何それ?］画面の、この用語集へ進むことができます。

3Dスティック／十字キーで知りたい用語を選択
Lトリガーボタン／Zトリガーボタンで次のページへ進みます。
Rトリガーボタンで前のページに戻ります。

対戦

●自分が指揮を執り、強化した選手個人をマイ・ベストチームの一員としてコントローラパックに登録し、自分だけのチームを作成し友達、コンピュータと対戦することができるモードです。

●マイ・ベストチームの登録がされているコントローラパックを正しく接続し、本体の電源を入れます。※対戦モードはマイ・ベストチームがなくても遊ぶことができます。







CPUとの対戦の時

ゲームモードセレクト画面で［対戦］を選択し、決定します。

▼

対戦モード画面へ進み（プレイヤー数を決定します。コンピュータのレベルの設定もできます。）

▼

対戦モードチームセレクト画面で（プレイするチームを選択します。マイ・ベストチームがある場合はマイ・ベストチームも選択することができます。）

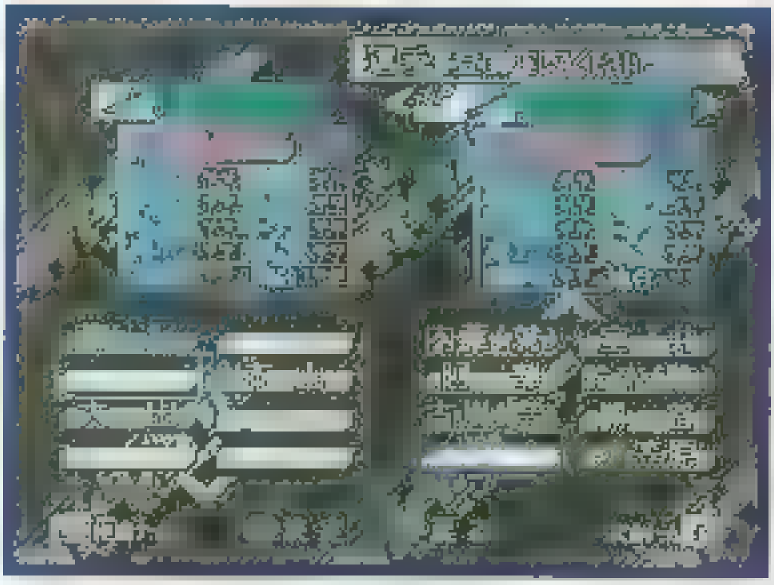
▼

環境設定画面で各種設定を行います。終了で試合ミーティング画面へ進みます。

友達との対戦

マイ・ベストチームの登録がされている友達のコントローラパックを、1Pまたは2Pに接続し登録されているチームを選択します（コントローラパックにマイ・ベストチームが登録されている場合はチームセレクト画面で表示されるフラッグにマイ・ベストチームのフラッグが追加され選択できるようになります。）

コントローラパックへのデータ移動、交換について



データ交換は１Ｐ側のコントローラパックと２Ｐ側のコントローラパックで行います。（1Pコントローラパック内でもトレーディングを行うことはできます。）

ゲームモードセレクト画面で「データ」を選択し決定します。
「データ」画面の"トレーディング"メニューを選択するとトレーディング画面に進みます。
データを選びファイルを選択します。（ここでベースとなるファイルが決まります。）画面の左側に選択したファイルのチームが表示され、右側には他に保存されているチームが表示されます。右側のチームはL、Z、Rで切り替えることができます。カーソルで入れ替えたい選手を選んで選手を入れ替えます。
※（同一のチームに同じ選手を登録することはできません。）

● コントローラーパックは別売りです。
●コントローラーパックの使用に関しては、コントローラーパック付属の説明書をよく読んで、正しい使用方法でお使い下さい。
● コントローラーパックがないとデータの保存ができません。その場合、本体の電源を切るとデータは失われます。
●ゲーム中のデータをバックアップするのは1Pコントローラーのみです。本体の電源を入れる前に、必ず1Pコントローラーにコントローラーパックを差し込んで下さい。1Pコントローラー以外にコントローラーパックが装着されていても、ゲームのデータはセーブされません。（対戦時2Pのシステムエディットデータは、2Pコントローラにコントローラパックが装着されていればセーブできます。）
● コントローラパックの抜き差しは、必ず本体の電源を切って行って下さい。セーブされたデータが消失する恐れがあります。また、本体の電源が入っている状態でコントローラパックを挿しても、リセットしない限りコントローラパックが差されていないものとして本体に認識されます。

その他

ステイタス画面

選手リスト画面で選手を選択し、Cボタンユニット◎でステイタス画面が見ることができます。

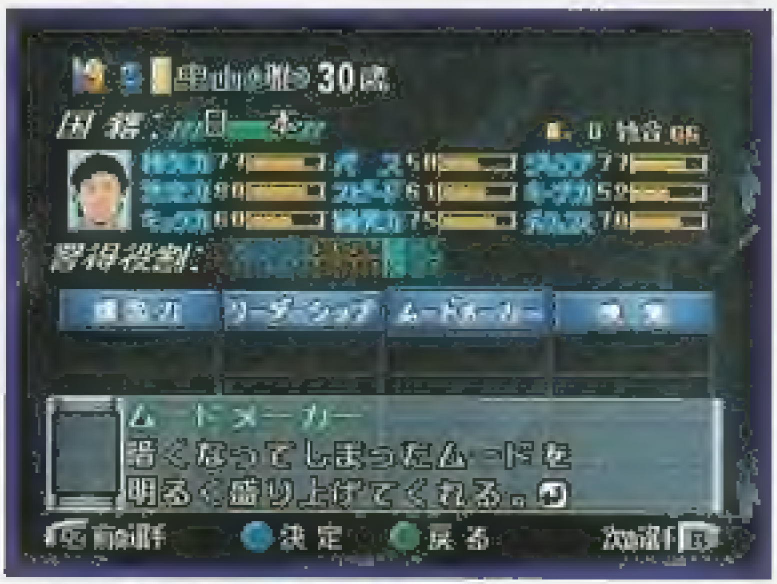


ゲームオーバー条件

リーグ1st、2ndステージ終了時に規定順位内に入れなかった場合、公式戦の試合時に試合出場選手が7人以下になってしまったときに、ゲームオーバーとなります。

アビリティ

イベントや成長によって選手が修得します。



Jリーグ1st・2ndステージ

J18チームによるリーグ戦。

●試合方式および勝敗の決定
90分間（前後半各45分）の試合を行い、勝敗が決定しない場合は、Vゴール方式の延長戦（前後半各15分）を行う。延長戦においても勝敗が決しない場合はPK方式にて勝者を決定。

●リーグ内の順位の決定
リーグが終了した時点で、勝点（勝利3点・延長戦で勝利2点・PK戦で勝利1点・敗戦0点）合計の多いチームを上位とし、順位を決定する。

●Jリーグチャンピオンシップ
Jリーグ1stステージと2ndステージの勝者が2試合のホーム＆アウェイ形式で試合を行う。（両ステージとも同じチームが勝者の場合、チャンピオンシップは行われません。）

●試合方式および勝敗の決定
90分間（前後半各45分）の試合を行い、勝敗が決定しない場合は、Vゴール方式の延長戦（前後半各15分）を行う。延長戦においても勝敗が決しない場合は引き分けとする。

●勝敗の決定
2試合が終了した時点で、勝点（勝利3点・延長戦で勝利2点・引き分け1点・敗戦0点）合計の多いチームを勝者とする。

ユニバーサルカップ

アジア予選を戦い、アジア代表となるとユニバーサルカップ本戦に出場できます。
本戦は世界各国の代表チーム8チームによるトーナメント戦となります。

●試合方式および勝敗の決定
90分間（前後半各45分）の試合を行い、勝敗が決定しない場合は、Vゴール方式の延長戦（前後半各15分）を行う。延長戦においても勝敗が決しない場合はPK方式にて勝者を決定。

ロイヤルカップ

J18チームによるトーナメント戦

●試合方式および勝敗の決定
90分間（前後半各45分）の試合を行い、勝敗が決定しない場合は、Vゴール方式の延長戦（前後半各15分）を行う。延長戦においても勝敗が決しない場合はPK方式にて勝者を決定。

プラチナカップ

［予選リーグ］
J18チームが3チームずつ6グループに分かれてホーム&アウェイ形式のリーグ戦を行う。各グループ1位のチームが決勝トーナメントに進みます。

●試合方式および勝敗の決定
90分間（前後半45分）の試合を行い、勝敗が決しない場合は引き分けとする。

●グループ内の順位の決定
予選リーグが終了した時点で、勝点（勝利3点・引き分け1点・敗戦0点）合計の多いチームを上位とし、順位を決定する。

［決勝トーナメント］
6チームによるトーナメント戦

●試合方式および勝敗の決定
90分間（前後半各45分）の試合を行い、勝敗が決定しない場合は、Vゴール方式の延長戦（前後半各15分）を行う。延長戦においても勝敗が決しない場合はPK方式にて勝者を決定。

対戦

●試合方式および勝敗の決定
90分間（前後半各45分）の試合を行い、勝敗が決定しない場合は、Vゴール方式の延長戦（前後半各15分）を行う。
延長戦においても勝敗が決しない場合はPK方式にて勝者を決定。

ユーザーサポート

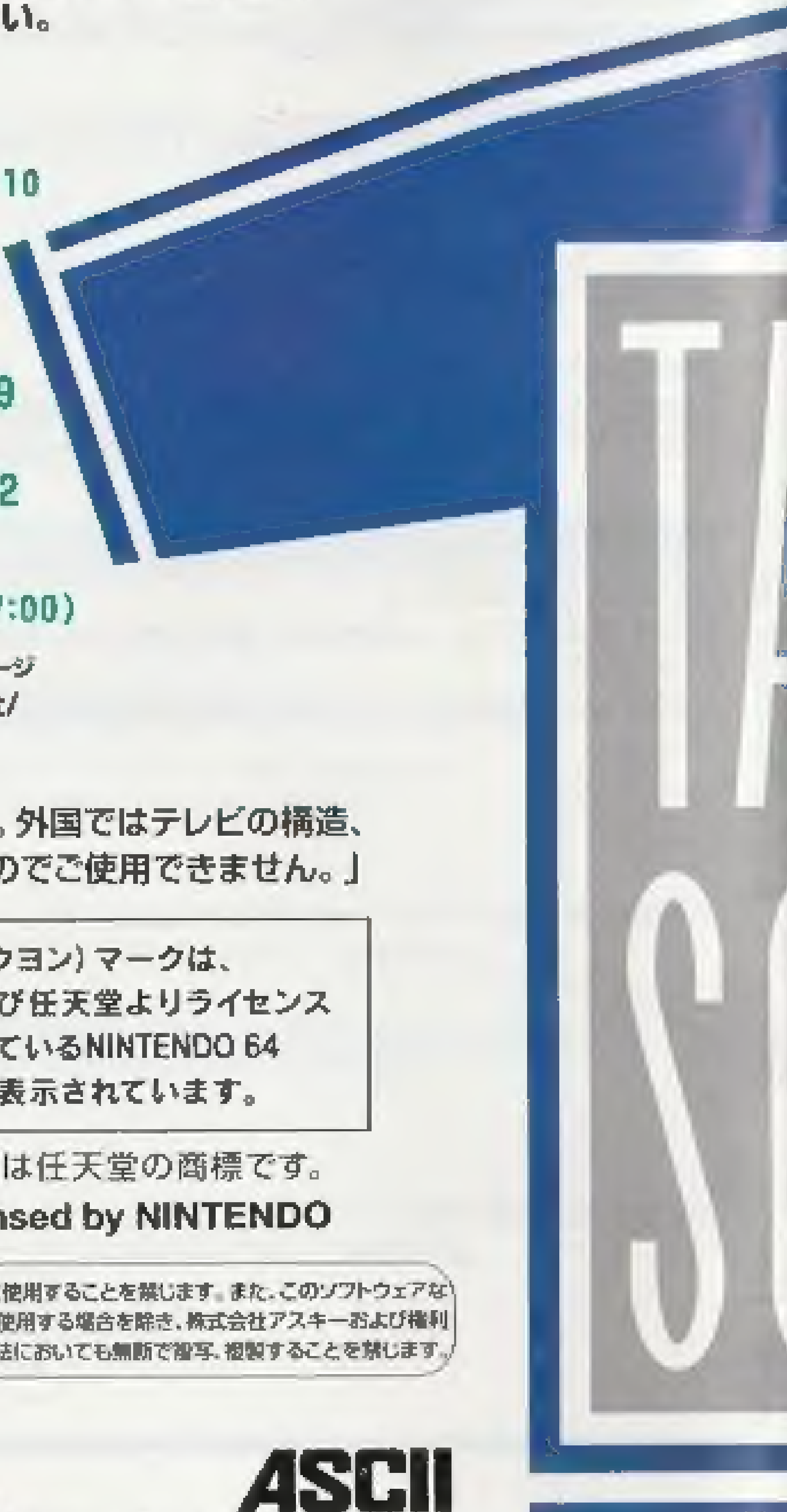
このゲームの内容・ヒントについての、電話、手紙などの質問には、
一切お答えできません。
また、この製品に関して不明な点がございましたら
下記までお問い合わせください。

〒154－0023
東京都世田谷区若林1－18－10
みかみビル
株式会社アスキー
ユーザーサポート係

TEL：03－5351－8499
または
TEL：03－5433－7152

（土・日・祝日を除く
10:00～12:00／13:00～17:00）

アスキーエンタテインメント　ホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/



「本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、
放送方式などが異なりますのでご使用できません。」

この64（ロクヨン）マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

〒151－0024
東京都渋谷区代々木4－33－10　株式会社アスキー